Glossario

Modulo Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali

PAOLO ASTUTI

Accessibilità digitale
La capacità di un contenuto o di uno strumento digitale di essere utilizzato e compreso da persone con diverse abilità, inclusi coloro con disabilità, attraverso l'applicazione di standard e linee guida specifiche.

Algoritmo
Una sequenza finita e ordinata di istruzioni o passaggi ben definiti che devono essere eseguiti per risolvere un problema o completare un compito specifico, spesso utilizzato in informatica per elaborare dati.

Browser
Un software applicativo che consente agli utenti di accedere, recuperare, visualizzare e interagire con contenuti su Internet (es. Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge).

Cloud Computing
Un modello di fornitura di servizi informatici (come server, archiviazione, database, networking, software, analisi e intelligenza artificiale) tramite Internet ("il cloud"). Permette agli utenti di accedere alle risorse da qualsiasi luogo e dispositivo.

Contenuto Digitale
Qualsiasi informazione o esperienza che esiste in formato digitale e può essere trasmessa attraverso reti di computer. Include testi, immagini, audio, video, animazioni, software, ecc.

Copyright
Un diritto legale che conferisce al creatore di un'opera originale (es. letteraria, artistica, musicale, software) il diritto esclusivo di copiarla, distribuirla, modificarla e visualizzarla.

Database
Una raccolta organizzata di dati, tipicamente memorizzata e accessibile elettronicamente da un sistema informatico. Serve per memorizzare, recuperare e gestire grandi quantità di informazioni.

Formato File

La struttura specifica in cui i dati sono organizzati all'interno di un file, che determina come il software interpreti e visualizzi il contenuto (es. .pdf, .docx, .jpeg, .mp4).

Interfaccia Utente (UI - User Interface)

L'insieme di elementi grafici e testuali, controlli e interazioni con cui un utente interagisce con un software o un dispositivo per svolgere le proprie attività.

Netiquette

L'insieme delle regole di buon comportamento e di buona educazione nell'interazione online, valide per e-mail, forum, chat e social media.

Phishing

Un tentativo fraudolento di acquisire informazioni sensibili (come nomi utente, password e dettagli della carta di credito) fingendosi un'entità affidabile in una comunicazione elettronica (es. email o messaggio).

Spam

Messaggi elettronici non richiesti e spesso indesiderati, solitamente inviati in massa per scopi commerciali o fraudolenti.

Webinar

Un seminario, presentazione o workshop condotto online, che consente ai partecipanti di interagire con il relatore in tempo reale tramite chat, domande e risposte o sondaggi.